Erben des Throns

Referenz-Karte

Ereignis:	Siegpunkte:
Eroberung einer unbefestigten Provinz	5 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Wehrturm	10 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Fort	20 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Burg	40 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Schloß	60 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Festung	80 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Zitadelle	100 Punkte
Vernichtung eines feindlichen Söldners	1 Punkt
Zerstörung oder Erbeuten eines Katapults	25 Punkte
Eroberung eines Dorfes	2 Punkte
Bau eines Dorfes	1 Punkt
Verlust eines eigenen Söldners	- 0,5 Punkte

Tabelle: Anzahl Siegpunkte

Taste:	Funktion:
Pfeil links	Kartenausschnitt nach links scrollen
Pfeil rechts	Kartenausschnitt nach rechts scrollen
Pfeil oben	Kartenausschnitt nach oben scrollen
Pfeil unten	Kartenausschnitt nach unten scrollen
ESC	Aktion abbrechen
F1	Geografische Übersichtskarte
F2	Politische Übersichtskarte
F3	Übersichtskarte Dörfer
F4	Übersichtskarte Befestigungen
F5	Übersichtskarte Söldner
F6	Statistische Übersicht I
F7	Statistische Übersicht II
F8	Statistische Übersicht III
F9	Aktuelle Einstellungen
F10	Spieler-Informationen

Tabelle: Tastaturbelegung (gilt nicht für Commodore 64)

Befestigungsstufe	Kosten des Ausbaus	Gesamtkosten	Gesamtbauzeit
Wehrturm	20 Taler	20 Taler	1 Monat
Fort	30 Taler	50 Taler	2 Monate
Burg	40 Taler	90 Taler	3 Monate
Schloß	50 Taler	140 Taler	4 Monate
Festung	60 Taler	200 Taler	5 Monate
Zitadelle	80 Taler	280 Taler	6 Monate

Tabelle : Kosten und Bauzeiten der Befestigungsstufen

Geländeart:	Produktion von Versorgungsgütern:	Ertragsteigerung:	Verteidigungsfaktor:
Grasebene	1,5	150 %	25 %
Buschland	1,4	140 %	30 %
Wald	1,3	130 %	35 %
Sumpf	1,0	100 %	45 %
Sandwüste	1,0	100 %	25 %
Hügel	1,2	120 %	40 %
Gebirge	1,1	110 %	50 %

Tabelle: Erträge der Dörfer bei unterschiedlichem Gelände und deren Verteidigungsfaktoren

Wetter:	Veränderung der Versorgungsgüterproduktion:
Hervorragend	+ 50 %
Sonnig	+ 25 %
Warm	+ 10 %
Bewölkt	+/- 0 %
Kühl	- 10 %
Kalt	- 25 %
Stürmisch	- 50 %

Tabelle: Wettereinfluß auf Ernteerträge

Befestigung	Faktor	Grasebene	Buschland	Wald	Sumpf	Sandwüste	Hügel	Gebirge
unbefestigt	+ 0 %	25 %	30 %	35 %	45 %	25 %	40 %	50 %
Wehrturm	+ 12 %	37 %	42 %	47 %	57 %	37 %	52 %	62 %
Fort	+ 18 %	43 %	48 %	53 %	63 %	43 %	58 %	68 %
Burg	+ 25 %	50 %	55 %	60 %	70 %	50 %	65 %	75 %
Schloß	+ 37 %	62 %	67 %	72 %	82 %	62 %	77 %	87 %
Festung	+ 50 %	75 %	80 %	85 %	95 %	75 %	90 %	100 %
Zitadelle	+ 75 %	100 %	105 %	110 %	120 %	100 %	115 %	125 %

Tabelle: Kampfkraftsteigerung des Verteidigers

Befestigung:	Faktor:	Kampfkraft:	maximale Katapultanzahl:
unbefestigt	0	25 %	0
Wehrturm	- 7	18 %	1
Fort	- 9	16 %	2
Burg	-11	14 %	3
Schloß	-13	12 %	4
Festung	-15	10 %	5
Zitadelle	-17	8 %	6

Tabelle: Kampfkraftreduzierung des Angreifers sowie maximal einsetzbare Katapultanzahl im Angriff